MODEM'S SECRET

ISTRUZIONI DI GIOCO ED INFORMAZIONI SUL SISTEMA

Le linee dati dei principali sistemi di comunicazione pubblci sono state ultimamente oggetto di trasmissioni sospette, operate da un non meglio identificato emulatore di modem con il quale andare ad indagare nelle varie banche dati cui potere accedere nel corso del gioco; a voi risolvere il mistero, utilizzando tutte quelle risorse tipiche degli hackers: curiosità, pazienza, abilità nel collegare tra loro le informazioni reperite.

La simulazione avviene in un arco di tempo massimo di una settimana (naturalmente fittizia), entro la quale dovrete essere in grado di effettuare il collegamento decisivo che vi darà la soluzione del gioco. Un altro fattore essenziale per il proseguimento della simulazione è dato dalla bolletta telefonica e dall'ammontare del vostro cash disponibile: l'addebito in conto è sempre automatico, ma ricordate che per pagare altri generi di servizi può darsi il caso che occorra procedere diversamente... Ogni progresso significativo all'interno del gioco verrà premiato dal sistema con un accredito variabile; anche qui vale la pena di considerare l'esistenza di altri canali di guadagno!

Tutti i numeri di telefono, i nomi di persone, Enti e Società, nonché le password utilizzate, sono puro frutto di fantasia, ed è il caso di specificare che qualsiasi riferimento a nomi e numeri realmente esistenti è solo una pura e semplice coincidenza.

Il **SISTEMA DI COMUNICAZIONE** è compreso nella videata principale di "Modem's Secret", ed ha molteplici funzioni.

- CASH: vi tiene aggiornati sulle vostre disponibilità finanziarie:
- DATE: è l'orologio interno del programma; ricordate che avete al massimo una settimana per concludere l'avventura!
- DIAL: è il telefono vero e proprio, la vostra finestra sul mondo telematico. Per comporre il numero: selezionare l'icona come spiegato oltre, digitare le cifre volute e terminare chiamata con il tasto **RETURN**. Se avete invece commesso un errore nella composizione del numero, o volete invece annullare la chiamata (perché la linea è occupata, o perché non risponde nessuno, od anche perché avete cambiato idea), allora premete la **barra spaziatrice**;

– DISK: apre un sottomenù che vi permette di salvare su disco il gioco fino al punto in cui siete arrivati (opzione SAVE) per riprenderlo in un secondo momento (opzione LOAD); se volete utilizzare un vostro disco personale per queste operazioni, dovrete prima selezionare l'opzione *DIR; usate naturalmente dischi precedentemente formattati!

– NOTES: selezionando quest'icona sarete in grado di utilizzare il blocco per gli appunti presente nella parte destra dello schermo. Vi sono 50 linee completamente disponibili per ogni vostra esigenza: sceglietene una usando i cursori orizzontali (avanza o indetreggia di una riga per volta) o quelli verticali (avanza o indietreggia di dieci righe per volta), quindi premete RETURN e scrivere il vostro appunto. Premendo RETURN una seconda volta la riga viene memorizzata; se a questo punto desiderate tornare al menù principale, non dovete far altro che premere la barra spaziatrice;

– OPTIONS: un secondo menù vi permette di evitare il caratteristico traballio dell'immagine del monitor Prodest quando andate a consultare il servizio Digitel (opzione VIDEO ON/OFF); se poi possedete una stampante l'opzione PRINT vi fornisce una hard copy dei vostri collegamenti con i Bbs (v. oltre); se la stampante non è collegata NON selezionate questa opzione! Potete anche interrompere il gioco per riprenderlo dall'inizio (opzione NEW): in questo caso dovrete però premere anche RETURN per dare la conferma. Per tornare al menù principale scegliete l'icona MENÙ.

La selezione delle icone avviene usando i tasti cursori verticali o la barra spaziatrice; RETURN conferma la scelta.
Se volete sospendere momentaneamente il gioco, potete premere il tasto ESCAPE nell'ambito del menù principale; premendo ESCAPE una seconda volta l'orologio interno tornerà attivo e potrete riprendere la simulazione dal punto in cui eravate rimasti.

Il **DIGITEL** è una fedele riproduzione di un servizio di videotext, ed è la prima banca dati che incontrerete durante il gioco. La connessione al Digitel avviene telefonando al numero 201; di seguito vi diamo i comandi standard dei sistemi videotext.

*n# vi manda direttamente alla pagina n;
*# vi fa tornare indietro di una pagina (max. tre pagine);
** vi annulla il comando che stavate per mandare al sistema;
*00 vi fa rivedere la pagina attuale;

*0# seleziona la pagina zero, corrispondente al menù principale del Digitel;
*90# seleziona invece la pagina di scollegamento e serve per tornare al sistema di comunicazione del gioco.

Ricordate che il Digitel è strutturato a menù, permettendo così una facile interrogazione da parte vostra; inoltre il tasto # è sostituibile con il tasto RETURN. Se in un menù appare un asterisco al posto del consueto numero di rimando, significa che la pagina alla quale si riferisce è in preparazione, e non ancora raggiungibile da menù.

I **BBS**, cioè Bulletin Board Systems, sono banche dati generalmente gestite da privati o da aziende; differiscono dal Digitel per l'assenza di caratteri grafici e di pagine numerate: ogni interrogazione è gestita da menù obbligatori o da particolari comandi, specifici di ogni Bbs. In generale potete procedere in questo modo: una volta collegati al Bbs occorre dare la password in proprio possesso (a meno che l'accesso non sia libero a tutti); quando la parola chiave è stata accettata dovete avviare il colloquio con il comando standard LOGON. Altri comandi standard per tutti i Bbs: HELP mostra i comandi propri del Bbs; LIST manda al menù principale; LOGOFF disconnette.

Considerate che le varie situazioni, così come nella realtà, non sono immutabili: per cui può valer la pena di chiamare più volte la stessa banca dati, magari a distanza di qualche "giorno di gioco", per vedere se nuove informazioni sono state caricate nel database; così come è probabile che numeri di telefono e password cambino o che non siano univoci, e che nuovi servizi siano apparsi nel frattempo. Tenete infine conto che molto spesso per nascondere una cosa la si mette apposta in bella vista... Fate buon uso della vostra logica e della vostra fantasia, e chissà mai che anche voi possiate divenire, un giorno, degli apprezzati hackers!

QUALCHE INFORMAZIONE SUPPLEMENTARE SUL MONDO TELEMATICO...

HACKER è la definizione che, viene data all'appassionato di computer che cerca di penetrare, con sistemi più o meno legali, all;interno di banche dati il cui accesso è disponibile, è stata l'impresa di due giovani hackers francesi che, nel 1986, hanno violato il supercalcolatore Cray One della Difesa del loro Paese, andando a curiosare tra dati segreti con un normalissimo home computer di basso prezzo.

Alcuni hackers preferiscono invece dedicarsi all'intercettazione delle trasmissioni dati via radio, risparmiando così sulla bolletta telefonica.

Il collegamento di più computers per via telefonica necessita di un particolare apparecchio, chiamato MODEM a causa della sua duplice funzione di MODulazione dei dati per la trasmissione e di DEModulazione dei segnali acustici in ricezione. La velocità di trasmissione/ricezione (BAUD RATE), il tipo di controllo sui dati trattati (PARITY), insieme naturalmente ad altri parametri, costituisce e rispettato da tutti i computer in collegamento, pena l'impossibilità della comunicazione.

Un particolare protocollo identifica i servizi VIDEOTEXT (o Viewdate), che sono particolari banche dati rivolte ad un tipo di utenza che va dal professionale al casalingo-hobbystico. Questo tipo di banca dati è stata esemplificata nel "Digitel" della simulazione; in Italia corrisponde al Videotel (nulla a che fare con il Televideo...), ed in Gran Bretagna a Prestel; nella Germania Federale è però attivo un videotext di livello avanzato, che permette una grafica ad alta risoluzione a colori, ma che necessita di linee telefoniche affidabili (preferibilmente digitali e non elettromeccaniche come quelle attualmente esistenti nel nostro Paese).

PROGRAMMAZIONE: Mario Bianchi e Daniele Asmonti per Digiteam s.r.l.

PROGETTAZIONE: Steed Kulka

HANNO COLLABORATO: Eugenio Ciceri, Stefano Cerrai, Stefano Lassini, Bruno Molteni, Walter Meregalli

Prodotti da Olivetti Prodest S.p.A.